



IM SCHACH GEWINNEN

FÜR JEDES LEVEL



ZUG UM ZUG -
80 WEGE
ZUM ERFOLG

KÉVIN BORDI
SAMY ROBIN

EINFÜHRUNG

Mit diesem Buch möchten wir Sie mit einer ganz persönlichen und besonderen Herangehensweise in eine Welt voller Leidenschaft entführen. Wir teilen mit Ihnen unsere Einbildungskraft, Emotionen und Vision eines Spiels, in der Hoffnung, Sie auf diese außergewöhnliche Reise, die das Schachspiel ist, mitnehmen zu können.

Bereits als Kinder hat man uns in einen Zaubertrankkessel getaucht, und seitdem lenkt ein schwarz-weißer Pfad unsere Schritte. Dem Charme dieses Spiels kann man jedoch in jedem Alter verfallen. Fernab von Stereotypen vereint Schach Generationen und Lebenswelten um ein Ziel herum: die Konfrontation zweier Menschen und ihrer Gedanken.

Wir haben versucht, diese Welt zu entmystifizieren, damit Sie sie sich zu eigen machen können. Dieses Buch begleitet Sie auf Ihrer Erkundungstour und erweitert dabei nach und nach Ihre Grenzen.

Unsere Analysen und Diagramme haben wir mit einem Farbsystem versehen, um Ihnen das Eintauchen in die Materie zu erleichtern. Sie werden schon bei der Erinnerung an die Regeln Schlüssel und Tricks entdecken und damit Zugang zur Persönlichkeit jeder Figur auf dem Schachbrett finden.

Haben Sie sich erst einmal eingearbeitet, werden Sie in der Lage sein, zwischen Taktiken und Mattbildern sowie den dazugehörigen Übungen zu jonglieren, was das Spiel spannend macht. Die pädagogischen Teile zum Ausprobieren kommen dann genau richtig, um aus Sicht eines Champions erste Erfolge einzufahren. Damit die Geschichte ein gutes Ende findet, haben wir für Sie ein Programm für ein maßgeschneidertes Finale zusammengestellt.

Viel Spaß auf Ihrer Reise!

INHALTSVERZEICHNIS

DIE REGELN UND DIE NOTATION	4
Das Schachbrett.....	5
Die Gangart der Figuren.....	6
Die Rochade.....	12
Die Ergebnisse einer Partie.....	13
Die Notation.....	17
Das Farbsystem.....	19
ERÖFFNUNG	20
Die 10 Gebote des Schachspiels.....	21
Die drei Startsäulen.....	22
Das Narrenmatt.....	26
Das Schäfermatt.....	27
Die Technik des Treppenmatts.....	30
DIE MATERIAL-BILANZ	33
Die Spielfiguren-ID.....	34
Der Figurenabtausch.....	35
DIE TAKTIKEN	40
Die Gabel.....	42
Das Nageln.....	46
Die Reihe.....	50
Die Entdeckung.....	54
Die Eliminierung des Verteidigers.....	58
Die Ablenkung.....	62
Das Einsperren.....	66
Der Zwischenzug.....	70
Kombinationen für ein Remis:	
Dauerschach und Patt.....	74
Die Unter-Umwandlung.....	78
10 MATTS ZUM PROBIEREN!	82
Das Korridor-Matt.....	84
Das Matt auf h7 (h2 für Schwarz).....	88
Das Matt des Damiano.....	92
Das Matt auf g7 (g2 für Schwarz).....	96
Das Matt nach Lolli.....	100
Das Epaulettenmatt.....	104
Das arabische Matt.....	108
Das Matt nach Boden.....	112
Das erstickte Matt.....	116
Das Matt nach Legal.....	120
PÄDAGOGISCHE PARTIEN	124
Italienische Partie.....	126
Französische Verteidigung meistern.....	132
Skandinavische Verteidigung.....	138
Skandinavisch: Opferung eines Bauern.....	143
Londoner System meistern.....	149
Caro-Kann-Verteidigung meistern.....	154
DIE FINALS	160
Mattsetzen mit König und Dame gegen König	162
Mattsetzen mit König und Turm gegen König	166
Alles über die Bauern.....	170
König und Bauer gegen König.....	176
Gut zu wissen.....	185
Nachwort	191

DAS NARRENMATT

Ein Fehler, den Sie zu Beginn Ihres Spiels auf jeden Fall vermeiden sollten, ist das Berühren Ihres Bauern »f«. Dieser Rat gilt sowohl auf der weißen als auch auf der schwarzen Seite.

Der Bauer auf f7 (f2 bei Weiß) stellt in der Tat die erste Anfangsschwäche dar: Wenn Sie sich die Stellung genau ansehen, werden Sie erkennen, dass er als einziger nur durch den König geschützt ist.



Das Vorrücken würde die Diagonale h4-e1 bei Weiß und h5-e8 bei Schwarz öffnen, also eine sehr große Lücke in der Formation um Ihren König reißen. Das kann zu einer der schnellsten Ohrfeigen mit der Bezeichnung ... Narrenmatt führen!

Sie müssen sich schon sehr anstrengen, um so zu verlieren. Aber dieses Beispiel sollte Sie dagegen impfen, den Bauern »f« vorschnell voranzutreiben. Weiß kann sich in nur zwei Zügen matt machen! Ja, Sie haben richtig gelesen.

- 1 ▷ f3 ▶ e5
Um die Diagonale der schwarzen Dame zu befreien.
- 2 ▷ g4?? ▶ Dh4#
Game over.



Es ist der zweite Zug von Weiß, der den Schwarzen Peter trägt. Das Vorrücken des Bauern »f« war fehlerhaft, aber nicht tödlich, weil der Bauer auf g2 das Schach der schwarzen Dame durch 2.g3 verhindern konnte. Bauern dürfen nicht zurückweichen, und so kann der auf g4 nur hilflos zusehen, wie sein Monarch fällt, ohne die geringste Chance gehabt zu haben, sich zu amüsieren. Da niemand Lust hat, für einen Idioten gehalten zu werden, kann man das auch gleich lassen!

DAS SCHÄFERMATT

Eine weitere schlechte Angewohnheit, die man meiden sollte, ist, seine Dame zu früh auszuführen. Es ist verständlich, dass man mit seiner stärksten Waffe spielen möchte, aber man sollte auch wissen, wie. Die Figuren bilden Ihre Armee, und eine einzelne Dame wird ihre Schwertstöße im Wasser ausführen, wenn Ihr Gegner wachsam ist. Ein weiterer Fehler, den Sie nicht begehen sollten, ist, die gleiche Spielfigur zu oft zu spielen, alle müssen mitmachen!

Das Ausführen der Dame ist oft ein Synonym für doppelte Strafe. Ihr Gegner kann während des Angriffs seine Figuren entwickeln. Er gewinnt wertvolle Zeit, und beim Schach ist Zeit* ein Sonnenstrahl für Ihre Spielfiguren.

Es gibt eine bekannte Technik, die oft eingesetzt wird, um Anfänger in die Flucht zu schlagen, man nennt sie »Schäfermatt«. Sie kann gegen einen unwissenden Spieler so gut sein, dass Sie mit ihr das Spiel in vier Zügen gewinnen können. Es ist aber auch eine schlechte Angewohnheit.

Beim Schach sollte man absolut versuchen, den besten Zug zu spielen, anstatt davon auszugehen (oder zu hoffen), dass Ihr Gegner falsch liegt!

Betrachten wir gemeinsam einen Mattversuch des Schäfers lehrreich zu widerlegen:

- 1 ▷ e4 ▶ e5
Wir beginnen klassisch mit dem symmetrischen Vorrücken der beiden Königsbauern.
- 2 ▷ Dh5

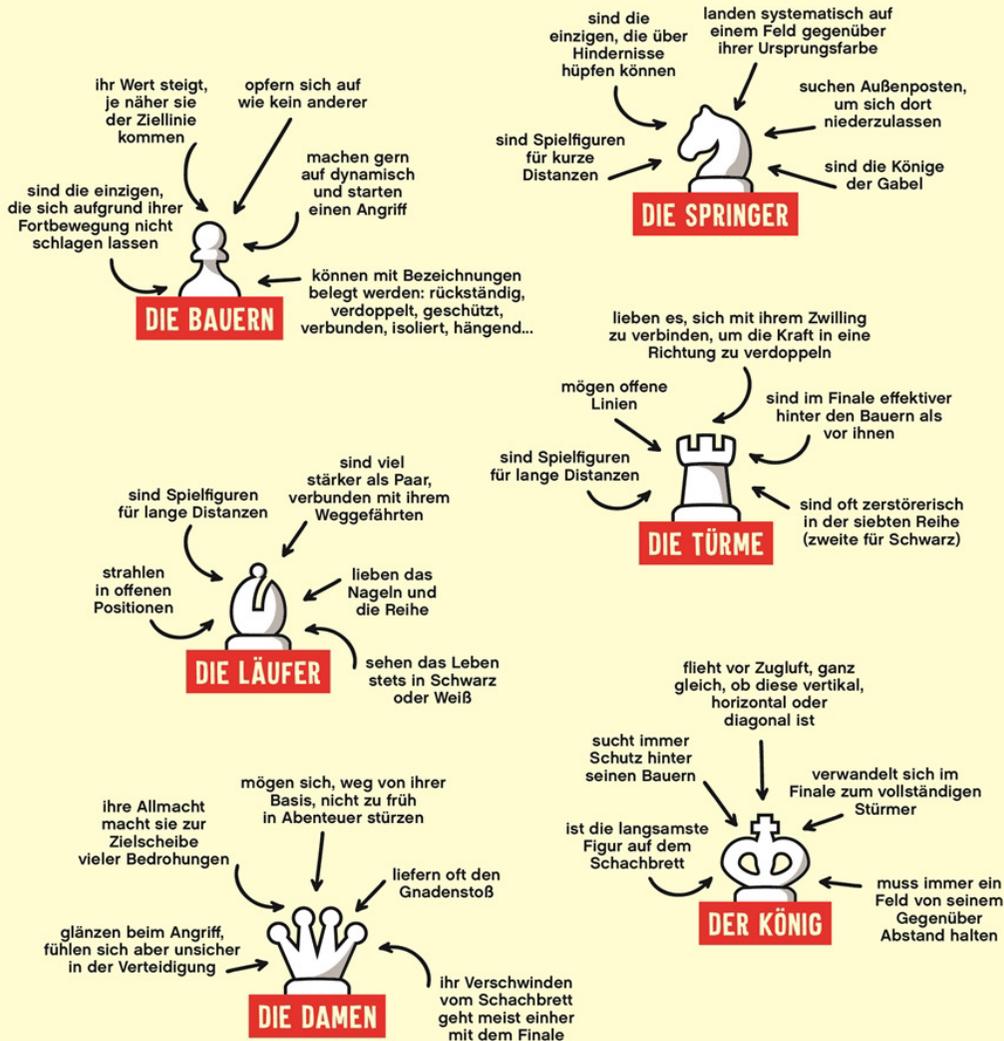
Die weiße Dame verlässt ihren Bau bereits im zweiten Zug, um so den Bauern auf e5 zu bedrohen. Beachten Sie, dass sie einen ersten Druck auf das berühmte Ziel auf f7 ausübt.



Die beste Option ist oft die einfachste; hier braucht Schwarz nur seinen zentralen Bauern zu verteidigen, indem er eine Figur durch 2...Sc6 entwickelt.

* Im Schach spricht man von Zeit (oder Tempo), um den Entwicklungsvorsprung einer Seite gegenüber der anderen zu verdeutlichen. Beispiel: Wenn Weiß vier Ausgangsfiguren gegen eine von Schwarz hat, sagt man, dass Weiß drei Tempi voraus ist.

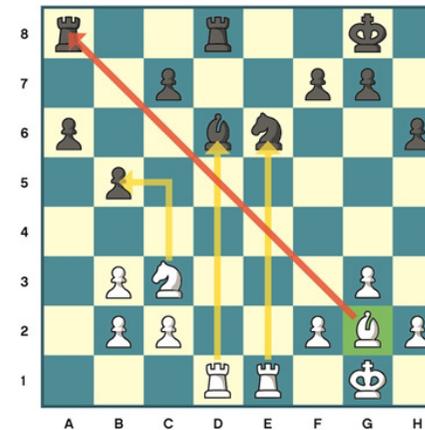
SPIELFIGUREN-ID



DER FIGURENABTAUSCH

Bei fast jedem Zug kommt es zu Konflikten zwischen den eigenen und den gegnerischen Figuren; es ist daher von großer Bedeutung zu wissen, wann es sinnvoll ist, einen Abtausch vorzunehmen. Wir haben bereits den Wert der Figuren besprochen, und dieser ist logischerweise das erste Kriterium, das Sie bei Ihrer Entscheidung berücksichtigen sollten.

Ein grundlegendes Beispiel:



In der obigen Stellung hat Weiß den Zug und vier Tauschoptionen sind möglich; dennoch ist nur eine angebracht!

X Txd6 würde wie Txe6 einen Turm gegen einen Läufer oder Springer überlassen. In beiden Fällen würde Weiß an Qualität einbüßen.

»Nicht schlimm, ich habe eine Menge davon«, werden Sie sagen. Beim Schach jedoch gilt dieses Qualitätskonzept als grundlegend materialistisch. Ihr großes Herz wird Sie leider die Partien nicht gewinnen lassen.

Man geht davon aus, dass ein Turm durch seinen Wert von 5 Punkten dem Springer und dem Läufer (jeweils 3 Punkte) überlegen ist; nach einem solchen Abtausch hat jedes Team eine gleichbleibende Anzahl von Figuren auf dem Spielfeld. Die numerische Gleichheit bleibt gleich, obwohl gerade ein Ungleichgewicht geschaffen wurde. Ein Turm läuft schneller und länger als ein Springer (ja, das ist paradox), deshalb sprechen wir von einem Qualitätsgewinn für das Team, das ihn behält.

X Der andere, sehr uninspirierte Abtausch für Schwarz wäre Sxb5, worauf Schwarz einfach mit axb5 antworten würde, was ihm den Gewinn eines Bauern einbrächte.

Es bleibt also nur eine einzige Möglichkeit: **1.Lxa8** und danach **1...Txa8**, so sind es die Weißen, die vom Qualitätsvorsprung profitieren.

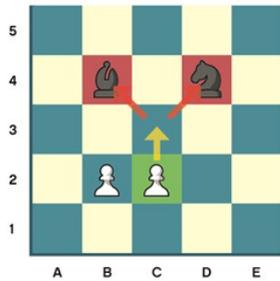
Wenn die Berechnung rein materiell ist, ist es leicht zu erkennen, ob ein Abtausch für Sie gewinnbringend ist. Aber was ist mit den eher üblichen Abtauschen zwischen Figuren desselben Werts? Lassen Sie uns ein konkretes Beispiel ansehen:

DIE GABEL

(oder Doppelangriff)

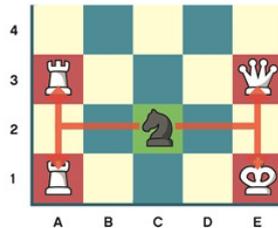
Wenn Sie die folgenden Zeilen gelesen haben, werden Sie eine Gabel nie wieder auf dieselbe Weise betrachten. Der Nutzen dieser Taktik im Schachspiel ist gar nicht so weit von dem entfernt, wozu uns das Besteck sonst dient: zum Essen. Hier jedoch haben wir ein anderes Menü, es sind die gegnerischen Figuren, die uns auf der Zunge zergehen. Um sicherzugehen, dass Sie etwas zu essen bekommen, sollten Sie mindestens zwei Figuren gleichzeitig angreifen. Dieser doppelte Angriff sollte für den Gegner, der eines seiner Ziele opfern muss, um das andere/die anderen zu retten, unlösbar sein.

Nehmen wir gleich eine grundlegende, aber dennoch häufige Stellung ins Visier, indem wir auf einen Teil des Spielfelds zoomen:



In der obigen Stellung greift Weiß sowohl den schwarzen Läufer als auch den schwarzen Springer an, indem es seinen Bauern nach Blau um ein Feld nach c3 vorzieht. Man erkennt eine Gabel. Einfach, aber effektiv, sichert es sich beim nächsten Zug eine Figur für einen Bauern. Schwarz könnte zum Beispiel seinen Läufer opfern, indem es **1...Lxc3** spielt, und es würde dann genügen, ihn mit dem zweiten Bauern durch **2.bxc3** wieder einzufangen. Der einzige Trost für Schwarz ist, dass es sich aussuchen kann, welche Figur es verlieren wird; wenn es seinen Läufer bewegt, knabbert Weiß umgekehrt seinen Springer an.

Die Gabel kann mit jeder beliebigen Figur erreicht werden, doch der Spezialist dieser Taktik ist der Springer, der es manchmal sogar schafft, mit einer dreifachen oder gar vierfachen Gabel einen wahren Festschmaus auf den Tisch zu bringen.

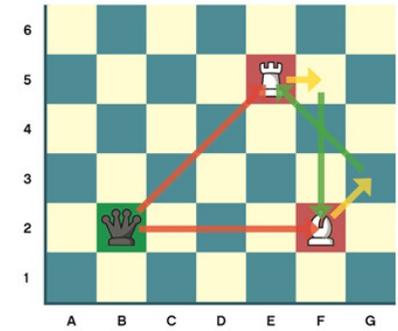


Schwarz ist gerade mit seinem Springer nach c2 gesprungen und richtet ein wahres Gemetzel an! Der König ist im Schach, während die weiße Dame und die beiden Türme gleichzeitig angegriffen werden. Wir müssen Ihnen gestehen, dass ein so erfolgreicher Sprung nur einmal im Leben passiert. Einen doppelten Angriff auf das Paar Dame-König stellt bereits einen riesigen Schritt in Richtung Sieg dar, in diesem Fall die **Königsgabel!** Der König, der gezwungen ist zu fliehen, lässt seine Braut zurück, die im nächsten Zug geschlagen werden kann.

Ein letztes Beispiel, bevor wir Sie testen:



Die obige Position scheint mit seiner materiellen Gleichheit relativ ausgewogen zu sein. Weiß kann sich allerdings einen Vorteil verschaffen, indem es seinen Turm auf d5 vorrückt. Denn es greift sowohl den Springer als auch den schwarzen Läufer an, was im nächsten Zug den Gewinn einer Figur sichert. Beachten Sie, dass keines der beiden Opfer auf ein Feld flüchten kann, von dem aus sie ihren unglücklichen Komplizen schützen können. Um diesen letzten Punkt zu verdeutlichen, wollen wir ihn mit einer Gabel veranschaulichen, der nicht funktioniert:



Schwarz hat gerade stolz seine Dame auf b2 gezogen. Sie greift den gegnerischen Läufer und den gegnerischen Turm an und sieht sich im nächsten Zug bereits als Ölkönigin. Weiß jedoch spielt eine logische Verteidigung, um zu verhindern, dass das schwarze Gold sprudelt.

- **1.Lg3.** Ihr Läufer entgeht so dem Feuer der Dame und schützt seinen Verbündeten auf e5; die Gabel verwandelt sich hier somit zu einer weniger glorreichen Harke!
- **1.Tf5** führt zum gleichen Ergebnis, diesmal mit dem Turm als Beschützer.

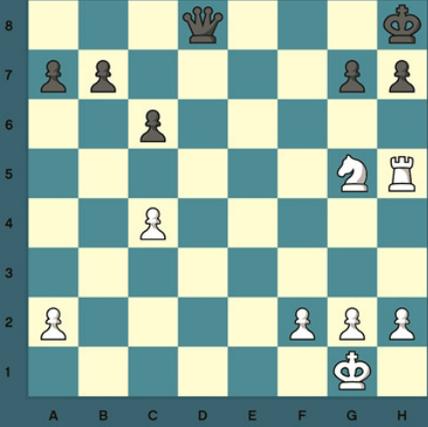
Jetzt, da Sie alle Fakten auf dem Tisch haben, ist es an der Zeit, sich an den Tisch zu setzen und zu spielen!



Übungen

Die Gabel

1



2



5



6



3



4



7



8



Auflösung: 1. f7+ Kg8 2. Sxd8 2. gxf8+ Kxf8 3. Sd4 + Kg8 2. Lxb2
 4. 1..Dd4+ 2.Df2 Dxe1+ 5. 1.d5 Ld7 2.dxc6 6. 1..Td4 2.Le3 Txc4 7. 1..SxT Dc7 2.Sxh8
 8. 1.Sge4+ fxe4 2.Sxe4+ Kd5 3.Sxd2

Italienische Partie

Im Kopf eines Champion

Die italienische ist eine der ältesten Eröffnungen in der Schachgeschichte und auch eine der beliebtesten sowohl bei Anfängern als auch bei Großmeistern. Im 16. Jh. von italienischen Spielern entwickelt, trugen ihre überaus logischen Entwicklungszüge rasch zu ihrer Popularität bei. Es ist übrigens wahrscheinlich, dass, selbst wenn Sie diese noch nie studiert haben, Sie italienisch oder mit angenähertem System spielen, ohne es zu wissen.

Um diesen Anfang besser zu verstehen, schlagen wir Ihnen vor, in den Kopf von Adeline Uta einzutauchen. Die Rumänin war mehrfach Jugendmeisterin ihres Landes und spielte auch bei Frauen-Europameisterschaften in Rumänien eine führende Rolle.

Heute ist sie Sporttrainerin, ihre Schachspiele liegen weiter auf hohem Niveau und sie trägt den Titel Großmeisterin.

In der Partie, die uns interessiert, spielt Adeline Uta gegen einen jungen, übereifrigen Spieler in der ersten Runde eines klassischen Turniers:

1 ▶ e4 ▶ e5

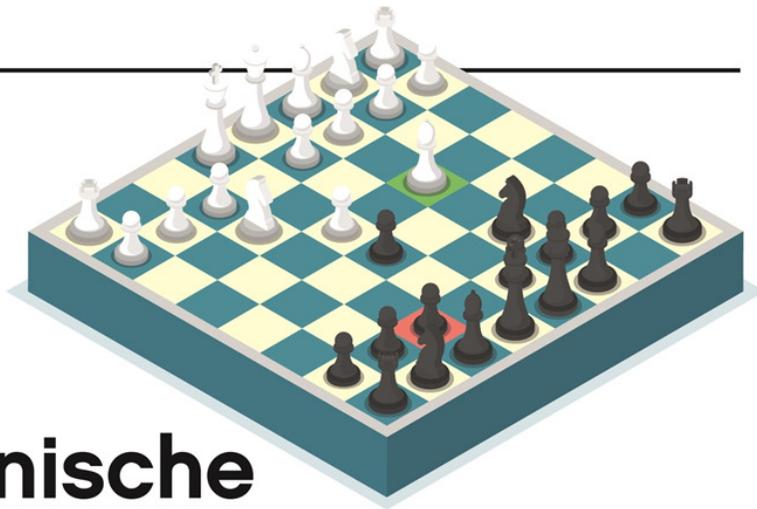
Der italienische Anstoß erfolgt immer durch den symmetrischen Vorstoß der beiden Königsbauern.

2 ▶ Sf3 ▶ Sc6

Die Springer sind die Ersten, die die Piste betreten, der weiße in der Rolle des Angreifers des Bauern e5, der schwarze Springer in der Rolle des Zielverteidigers.

3 ▶ Lc4

Dies ist der erste Marker der italienischen Partie, während 3.Lb5 zu einer spanischen Partie führen würde. Unser Stakhanovist der weißen Felder macht sofort Druck auf die Hauptschwäche von Schwarz zu Beginn des Spiels, nämlich den Bauern f7. In manchen Fällen kann ihm sein sprunghafter Verbündeter auf g5 helfen und Schwarz von Anfang an in Bedrängnis bringen.



3... ▶ Sf6

Der zweite Springer kommt aus den Startblöcken, um auf den weißen Zentralbauern zu zielen.

4 ▶ d3

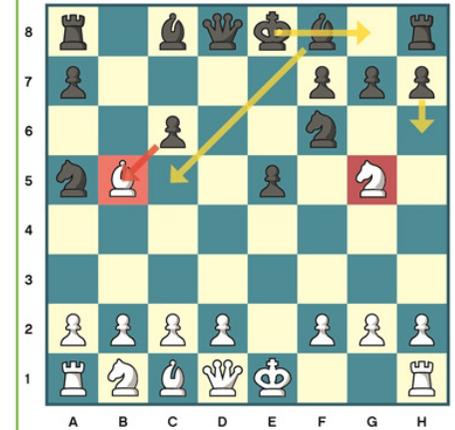
Adeline setzt fort, indem sie e4 schützt und dabei ihren schwarzfeldrigen Läufer befreit.

Aber schauen wir uns an, was bei einer frühen Beschleunigung mit 4.Sg5 passieren würde:



Es ist wichtig, dass Sie wissen, wie Sie in dieser Situation mit den Schwarzen reagieren sollen, andernfalls gibt es auf den ersten Metern eine Klatsche. Denn der bereits erwähnte Doppelangriff auf den Bauern f7 muss um jeden Preis gekontert werden.

Es gibt nur eine angemessene Antwort: das Blockieren der Diagonale des weißen Läufers durch 4...d5! und nach 5.exd5 (wenn Weiß mit dem Läufer durch 5.Fxd5 droht, freuen Sie sich, ihn auszutauschen: 5...Sxd5 6.exd5 Dxd5! Weiß gewinnt seinen Springer durch 7.dxc6 zurück, aber nach 7... Dxd2 haben Sie einen entscheidenden Vorteil dank der Stärke Ihres Eindringlings), der beste Zug besteht nicht darin, den Bauern zurückzuerobern, sondern den Läufer anzugreifen, indem Sie 5...Sa5 spielen.



Die Position ist komplex: Sie haben einen Bauern geopfert, aber Ihre Kompensationen sind ausgezeichnet mit einer schnellen Entwicklung (Pfeile), offenen Linien und der Möglichkeit, weiße Figuren zu vertreiben.

Nun, da Sie für diesen Fall gewappnet sind, stürzen wir uns wieder in das Spiel, das im Moment ruhiger ist.

4... ▶ Lc5

Der junge Spieler mit den schwarzen Figuren bewältigt perfekt seine ersten Züge und hält sich dabei an die Grundlagen.